

KONSEP DIRI PEMAIN ROLEPLAY VIDEO GAME GRAND THEFT AUTO V

(Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Komunitas Roleplay Republic

Indonesia)

SKRIPSI

*Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program
Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*



Oleh :

Adinda Nadifah Qolbi (201310040311372)

Dosen Pembimbing :

Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos, M.Si.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

2020

**KONSEP DIRI PEMAIN ROLEPLAY VIDEO GAME GRAND
THEFT AUTO V
(STUDI FENOMENOLOGI TENTANG KONSTRUKSI KONSEP
DIRI KOMUNITAS ROLEPLAY REPUBLIC INDONESIA)**

Diajukan Oleh

ADINDA NADIFAH QOLBI

201310040311372

Telah disetujui

Pada hari / tanggal, *Jumat* 25 September 2020

Pembimbing I



Novin Farid Setyo W, S. Sos., M. Si



Dr. Diah Estu Kurniawati, M.Si

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Himawan Sutanto, S. Sos., M. Si

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Adinda Nadifah Qolbi
201310040311372

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

L U L U S


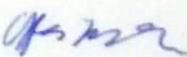

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi

Pada hari Jumat, 25 September 2020

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Novin Farid Setyo W, S. Sos., M.Si. ()
2. Rahadi, S.Sos., M.Si. ()
3. Arum Martikasari, M.Med.Kom. ()

Mengetahui
Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Diah Dwi Kurniawati, M.Si



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima Plagiasi

Nama : Adinda Nadifah Dolbi
NIM : 201310040311372

Hasil Plagiasi : 15/10

BAB I
BAB II
BAB III

19				
61	48	40	26	20
39	20			

BAB IV
BAB V
BAB VI

15			
1			
4			



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Malang, 19/10/20
Admin Plagiasi Prodi,

M. Dasuki



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Adinda Nadifah Qolbi

NIM : 201310040311372

Jurusan : Ilmu Komunikasi









Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Judul Skripsi : KONSEP DIRI PEMAIN ROLEPLAY VIDEO GAME GRAND THEFT
AUTO V

(Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Komunitas Roleplay
Republic Indonesia)

Pembimbing : Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos, M.Si

Kronologi Bimbingan

Tanggal	Catatan Bimbingan	Paraf Pembimbing
18/06/2020	Acc. Judul	
15/06/2020	Acc. BAB I pendahuluan	
15/06/2020	Acc. BAB II Tinjauan Pustaka	
15/06/2020	Acc. BAB III Metode Penelitian	
14/07/2020	Acc. BAB IV Gambaran Umum Obyek Penelitian	
06/09/2020	Acc. BAB V Hasil dan Pembahasan	
06/09/2020	Acc. BAB VI Kesimpulan dan Saran	
08/09/2020	Abstraksi	

Malang, 11 September 2020

Disetujui oleh,

Pembimbing



Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos, M.Si



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Program Studi : Ilmu Kesejahteraan Sosial * Ilmu Pemerintahan * Ilmu Komunikasi * Sosiologi * Hubungan Internasional

Kampus B : Jl. Raya Tlogomas No. 246 Telp. 0341-464316-19 Fax. 0341-460435, 460782, 466321 Malang 65144
E-mail :

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Adinda Nadifah Qolbi
NIM : 201310040311372
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul
KONSEP DIRI PEMAIN ROLEPLAY VIDEO GAME GRAND THEFT AUTO V (Studi
Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Komunitas Roleplay Republic Indonesia)
adalah hasil karya saya, dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang
pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan
Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh
orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam
naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-
unsur PLAGIASI, saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR
AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai
dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY
NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Malang, 11 September 2020
Yang Menyatakan,



Adinda Nadifah Qolbi

ABSTRAK

Adinda Nadifah Qolbi (201310040311372)

KONSEP DIRI PEMAIN ROLEPLAY VIDEO GAME GRAND THEFT AUTO V

(Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Komunitas Roleplay Republic Indonesia)

Dewasa ini, video game telah menjadi salah satu cara paling akrab bagi audiens untuk terlibat dengan media baru. Fenomena maraknya permainan digital dengan tema open world menjadi salah satu yang paling digemari karena kebebasan mengatur avatar dan menjelajahi virtual world termasuk game paling populer Grand Theft Auto V. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana pemain menciptakan konsep diri pada karakter roleplay yang mereka perankan dalam video game Grand Theft Auto V dengan studi fenomenologi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang mendeskripsikan data yang telah diperoleh dengan wawancara mendalam dan observasi. Subyek penelitian adalah anggota aktif dari komunitas roleplay Republic Indonesia dari video game Grand Theft Auto V. Berdasarkan hasil wawancara terhadap subyek latar belakang hobi yang sama turut menjadi faktor yang kuat dalam penciptaan konsep diri mereka.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa memainkan peran layaknya kehidupan nyata dalam roleplay Grand Theft Auto V bisa menjadi ajang dalam menciptakan identitas dan konsep diri yang tidak dapat diwujudkan di dunia nyata dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sosial, komunitas dan juga durasi.

Kata kunci : video game, Grand Theft Auto V, dunia virtual, konsep diri, roleplay.

Malang, 11 Agustus 2020

Peneliti

Adinda Nadifah Qolbi

Disetujui oleh
Pembimbing

Novin Farid Setyo Wibowo,M.Si

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih karunia, berkat dan pertolongannya yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian Ini Dengan Judul **“Konsep Diri Pemain Roleplay Video Game Grand Theft Auto V (Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Komunitas Roleplay Republic Indonesia)”** dengan sebaik-baiknya.

Pada penelitian ini banyak rintangan dan hambatan yang peneliti hadapi namun pada akhirnya peneliti dapat melaluinya. Proses penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah mendukung peneliti. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Fauzan, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Rinikso Karton, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. M. Himawan Sutanto, S.Sos,M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan fasilitas untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Pak Dasuki Selaku Staf TU jurusan yang telah bersedia meluangkan waktu untuk banyak membantu saya serta memberikan arahan selama penyusunan berkas skripsi.
5. Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos.,M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi masukan, saran, dan semangat dari awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta yaitu Ayah Arifin dan Mama Anna Fajar Rohmah yang selalu menjadi motivasi untuk peneliti sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Terima kasih dan hormat bagi setiap dosen-dosen yang sudah berbagi banyak hal baru selama peneliti menuntut ilmu di Ilmu Komunikasi Muhammadiyah Malang.

8. Terima kasih juga sahabat-sahabat yang selalu ada saat suka dan duka Kika, Daniel, Ris, Rofi, Febri, Adya, Tara, Yogi, dan Bambam yang telah membantu dan memberi saya semangat untuk mengerjakan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
 9. Terima kasih pada teman-teman seperjuangan Maul, Rieke, Syarief yang telah berjuang bersama menyelesaikan skripsinya masing-masing sampai akhir.
 10. Terima kasih pada Masnjun selaku owner, Dwiki selaku developer server dan para moderator server Republic Indonesia Boy, Butu, Kadoor yang telah bersedia menjadi informan dan mengizinkan membeinya menjadi subyek penelitian ini.
 11. Dan semua teman Ilmu Komunikasi 2013 yang berjuang bersama ketika mengerjakan dan bimbingan dosen.
 12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
- Peneliti menyadari jika masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti mengharapkan saran dan nasehat guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

Malang, 25 September 2020

Peneliti

Adinda Nadifah Qolbi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI PLAGIASI	iv
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Kerangka pemikiran.....	5
1.5.1 Video Game Sebagai Media Baru.....	5
1.5.2 Realisme dalam Video Game.....	8
1.6 Kerangka Konsep.....	12
1.6.1 Realisme dalam Grand Theft Auto	12
1.6.2 Pemaknaan Audiens Terhadap Dunia Virtual pada Roleplay Grand theft Auto V	13
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 14
2.1. Pengertian Komunikasi	14
2.2. Video Game	14
2.2.1 Pengertian Video Game	14
2.2.2 Pengertian Game	15
2.2.3 Jenis-jenis Gmae	16

2.3. Pengertian Roleplay	18
2.4. Konsep Diri	19
2.4.1. Pengertian Konsep Diri	19
2.4.2. Elemen-elemen Konsep Diri	20
2.4.3. Jenis-jenis Konsep Diri	21
2.5. Fenomenologi	22
2.6. Media Massa	24
2.7. Media Baru.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1. Metodologi Penelitian	27
3.2. Jenis Pendekatan Penelitian	28
3.3. Jenis Penelitian	29
3.4. Subyek Penelitian	29
3.5. Waktu dan Tempat Penelitian	30
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.7. Analisis Data	31
3.8. Uji Keabsahan Data	32
BAB IV GAMBARAN UMUM UNIT ANALISIS PENELITIAN.....	34
4.1. Gambaran Umum Game Grand Theft Auto Online	34
4.2. Gambaran Umum Roleplay Grand Theft Auto V	36
4.3. Gambaran Umum Roleplay	37
4.3.1. Istilah-istilah dalam Roleplay	37
4.4 Roleplay Grand Theft Auto V Server Republic Indonesia	39
4.4.1. Profil Server Republic Indonesia	39
4.4.2. Sejarah Server Republic Indonesia	40
4.4.3. Visi Misi Republic Indonesia.....	41
4.4.4. Logo Republic Indonesia	41
4.4.5. Formatur Republic Indonesia.....	41
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	43
5.1. Profil Subyek	46
5.2. Hasil	52

5.2.1. Latar Belakang Bergabung Komunitas Roleplay Video Game Online Grand Theft Auto V	56
5.2.2. Pemilihan Peran Roleplay dalam Grand Theft Auto V	58
5.2.3. Pemaknaan Identitas Diri pada Avatar Roleplay	61
5.2.4. Dampak Bermain Roleplay	63
5.2.5. Batasan Realitas Dunia Virtual dengan Dunia Nyata	65
5.3. Pembahasan.....	66
BAB VI PENUTUP	70
6.1. Kesimpulan	70
6.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75
DAFTAR TABEL	
TABEL 5.1.....	44
TABEL 5.2.....	45
TABEL 5.3.....	46
TABEL 5.4.....	47
TABEL 5.5.....	48
TABEL 5.6.....	49
TABEL 5.7.....	50
TABEL 5.8.....	51
TABEL 5.9.....	51
TABEL 5.10.....	52
TABEL 5.11.....	68

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1	49
GAMBAR 2	55
GAMBAR 3	68
GAMBAR 4	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	75
LAMPIRAN 2	76
LAMPIRAN 3	77
LAMPIRAN 4	79

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Ardianto & Erdinaya. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986, *Dimensi Dimensi Komunikasi*, Bandung : Rosda Karya.
- Effendy, Onong Uchjana. 1999, *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, Bandung : Rosda Karya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Eriyanto. 2011, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hafied, C. (2009). *Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusnawan, Aep. 2004. *Komunikasi Penyiaran Islam*. Bandung: Merah Press.
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Machmud, DR. Muslimin. 2016. *Tuntutan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah*. Malang: Selaras.
- Manovich, J. M. (2003). *The New Media Reader*. California: MIT Press.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pawito. (2008). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara.
- Rakhmat, J. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siyoto, S., & Sodik, M.A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publisng.

Sumber Jurnal Ilmiah Akademik :

- Creswell, J. W. (1998). *Research Design : Qualitative and Quantitative Approach*. California: Sage Publications.
- Djaouti D, A. J.-P. (2008). Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games Technology*.
- Griffiths. (2008). Diagnosis and Management of Videogame Addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, 27-41.
- J, F. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *The International Journal of Computer Game Research*, 3.
- Michael Ryan, M. (2010). *Adaptation and new media*.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*.

Sumber Internet :

- https://id.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V (diakses pada 25 Juni 2020)
- <https://www.rockstargames.com/games/V> (diakses pada 27 Juni 2020)
- <https://www.rockstargames.com/newswire/article/49291/grand-theft-auto-v-official-cover-art.html> (diakses pada 27 Juni 2020)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Griffith_Observatory#/media/File:Griffith_observatory_2006.jpg (diakses pada 06 Agustus 2020)